THE LEGEND OF ZELDA™ HYRULE HISTORIA

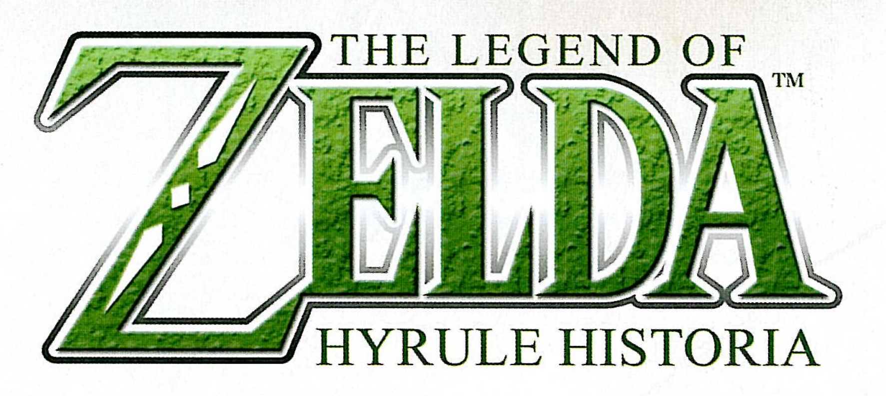
Especial

Ejemplar promocional. Prohibida su venta.

Suplemento exclusivo. Revista Oficial Nintendo.







Todos los detalles del proceso creativo de *The Legend of Zelda*, una de las saga de videojuegos más famosas en el mundo,en una edición inigualable. Presentado por Shigeru Miyamoto, este increíble volumen incluye, entre otras muchas cosas, la esperada cronología oficial de la saga, arte conceptual, diseños de personajes, ambientación, bocetos descartados…

¡Y como extra, la adaptación manga de la precuela oficial del videojuego *The Legend of Zelda: Skyward Sword*!

NORMA Editorial

Síguenos en: NormaEdManga

www.NormaEditorial.com
www.NormaEditorial.com/blogmanga

Nintendo


THE LEGEND OF
ZELDA
TM
HYRULE HISTORIA




NORMA
Editorial


Revista Oficial Nintendo
Nintendo



THE LEGEND OF ZELDA: HYRULE HISTORIA

Original Japanese edition published in 2011 by Shogakukan Inc., Tokyo.

Traducción: María Ferrer y Marta Gallego (TraduccionesImposibles.com)
Corrección: Sergio Colomino
Revisión: Pedro Vallespin
Agradecimientos especiales a Gema Almoguera

THE LEGEND OF ZELDA: HYRULE HISTORIA; suplemento exclusivo.
Se vende conjunta e inseparablemente con la Revista Oficial Nintendo nº 252.

Printed in the EU.

www.NormaEditorial.com
www.normaeditorial.com/blogmanga/



Consulta los puntos de venta de nuestras publicaciones en
www.normaeditorial.com/librerias

Servicio de venta por correo:
Tel. 93 244 81 25 - correo@normaeditorial.com,
www.normaeditorial.com/correo



LINK

Sus ojos se han vuelto especialmente abiertos para que resulten más expresivos dentro del juego. Para acentuar el efecto, a veces las cejas se le quedan por encima del flequillo.

En este boceto tan diferente al diseño final, Link aparece con la cabeza mucho más pequeña en proporción a su cuerpo. Habría sido interesante ver a un Link con estas proporciones en el estilo cel-shading.

{ Diseños de base }

Un decidido Link posa con Tetra y los demás a su espalda. Un personaje extra aparece a su lado.

TETRA

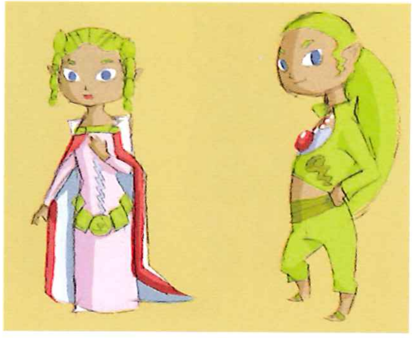
La característica más llamativa de Tetra es el moño que lleva enroscado sobre la cabeza. Su peinado está inspirado en los remolinos de viento y humo que aparecen





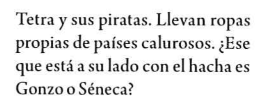
{ Tetra vestida de gala }





{ Diseños de base }







Tetra y sus piratas. Llevan ropas propias de países calurosos. ¿Ese que está a su lado con el hacha es Gonzo o Séneca?













GANONDORF

Ganondorf es mucho mayor aquí que en *Ocarina of Time*. Ahora parece un hombre maduro. Sus ropas tienen un cierto estilo oriental.



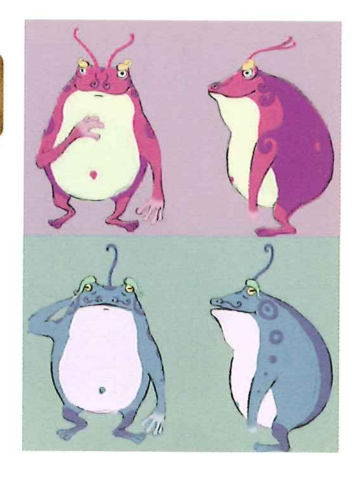
Mascarón Rojo

En el diseño original, Mascarón Rojo parecía hecho de madera. Finalmente, se le dio un estilo más oriental.



Céfiro y Cyclos







Piratas de Tetra

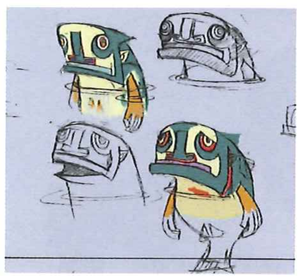
Aquí podemos ver a los hombres de Tetra. Por el pañuelo azul y la camiseta a rayas, parece que el de la izquierda es Nico.



Árbol Deku

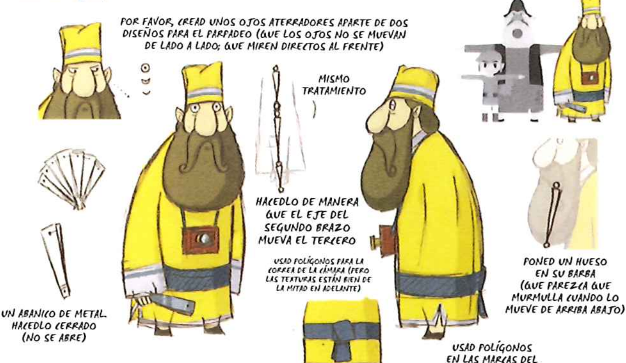
En este boceto podemos ver al Árbol Deku entregándole la Hoja Deku a Link. En el diseño final, el árbol se parece mucho más al de *Ocarina of Time*.

Luis Escamas

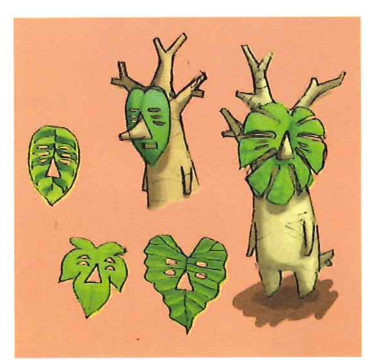


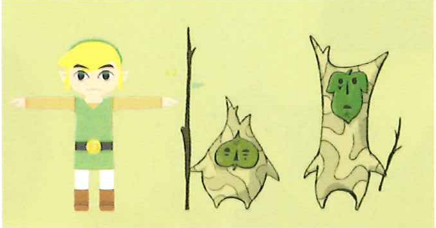
Don Obturo

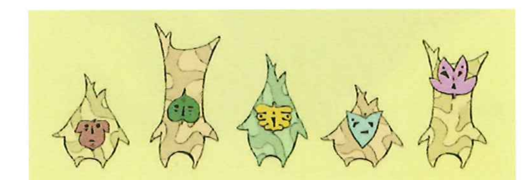
• *Luminógrafo*



Los Kolog



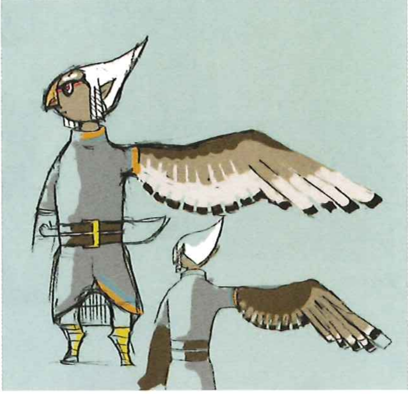


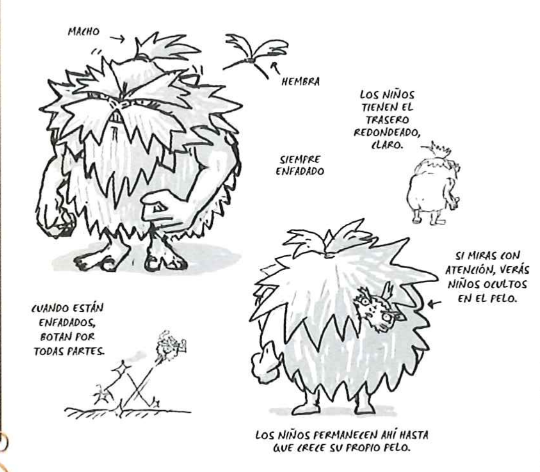


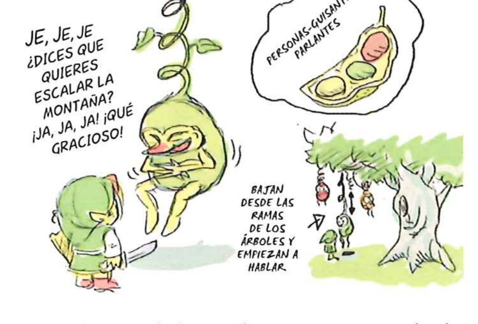
Los Orni

{ Diseños de base }









Como puede verse en los bocetos, los primeros orni tenían las alas mucho más pequeñas que en su versión final. Se decidió aumentar su tamaño después de saber que en el juego iban a tener que ser capaces de volar de un sitio a otro. Los dibujos de abajo corresponden a nuevas razas que nunca llegaron a aparecer en el juego.

Monstruos



Moblin

Los moblins fueron los primeros monstruos que se diseñaron, y sirvieron de base para el resto.



Estos son bocetos de monstruos que nunca llegaron a aparecer en el juego. Aunque la batalla contra el gigante a la derecha de Link, varias veces más grande que él, habría sido algo digno de verse.



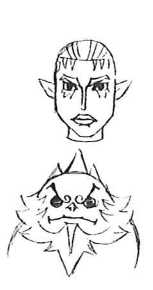
















Vidrieras

Estas son las vidrieras del Castillo de Hyrule. Representan a los seis sabios de *Ocarina of Time*. Ganon y la Trifuerza también andan por ahí.











ISLA DEL DIABLO

La primera imagen de la Isla del Diablo. El diseño final es muy parecido.



Isla Taura



Castillo de Hyrule

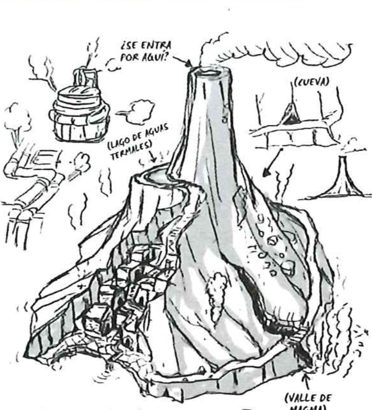
BOCETOS

Castillo de Hyrule
Un hermoso castillo blanco que surge de la superficie del lago. También es conocido como el "castillo cisne", debido a su semejanza con un gran pájaro blanco desplegando sus alas.



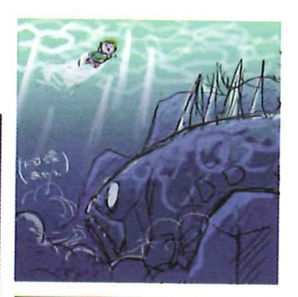
LA ISLA CHIMENEA Y LA ISLA GC

Bocetos preliminares de dos islas que finalmente no aparecieron en el juego. La Isla GC está inspirada en una consola Nintendo GameCube.





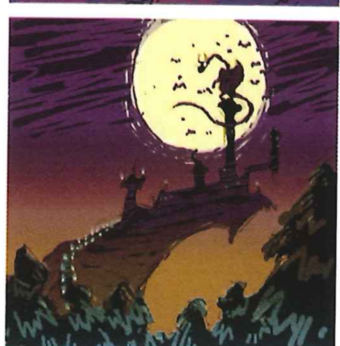




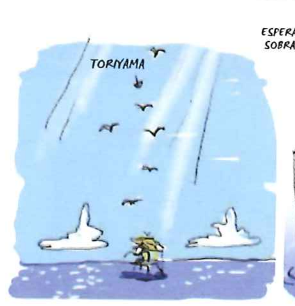
Diversos conceptos de áreas, incluyendo una fase bajo el agua, que finalmente no aparecieron en el juego. En una de las imágenes inferiores podemos ver una primera idea de lo que más adelante sería Yabú, que sí aparece en el juego.







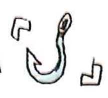














252

AQUÍ ESTÁ LA DIVERSIÓN DEL MUNDO NINTENDO



- Conoce la **actualidad** de tus videojuegos y héroes favoritos.
- I Love Nintendo, disfruta la selección de **juegos retro**.
- **Prácticos**: así puedes sacar todo el partido a Wii U y 3DS.

Y TAMBIÉN EN **EDICIÓN DIGITAL**

SUSCRIPCIONES Y NÚMEROS ATRASADOS
store.axelspringer.es